

Vineta

Autoren:	Fabiano Onca, Mauricio Gibrin, Mauricio Miyaji
Verlag:	Winning Moves
Spieler:	2-6
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008



Nicht erst zur Spiel 08 in Essen ein Highlight. In Vineta – Atlantis des Nordens lassen die Spieler eine Stadt versinken. Und das macht richtig Spaß...

In Vineta schlüpfen die Spieler in die Rolle von nordischen Göttern, die zusammen das Schicksal der Stadt besiegeln wollen.

Die Stadt Vineta besteht aus neun Stadtteilen, jeweils drei äußeren, mittleren und inneren Bereichen. Zu Beginn des Spiels ziehen die Spieler verdeckt Karten, welche a) den eigenen Stadtteil und b) die

eigene Bevölkerung (=Spielfarbe) festlegen. Sollte es ein Spieler schaffen, dass sein Stadtteil am Ende des Spiels noch aus den Fluten ragt, so winken ihm Siegpunkte. Ferner erhalten die Spieler für die Häuser in ihrer

Spielfarbe, die am Ende auf dem letzten Stadtbereich stehen, ebenfalls Punkte.

Das Spiel dauert acht Runden. Am Ende jeder Runde geht ein Stadtteil nebst dort befindlicher Häuser im eiskalten Wasser der Ostsee unter. Jede Runde besteht normalerweise aus drei Durchgängen.

Beginnend mit dem Startspieler legt jeder Spieler verdeckt eine Handkarte aus. Danach wer-

den diese Karten nacheinander umgedreht und die entsprechenden Aktionen ausgeführt. Der jeweils am Zug befindliche Spieler weiß also nicht, was für Aktionen die nachfolgenden Mitspieler noch machen können.

Wann kommt die Flut? Oder besser: Wo kommt die Flut?

Es gibt zwei Arten von Handkarten: Flut- und Aktionskarten. Mit den Flutkarten „bauen“ die Spieler eine Flutwelle auf, die einen Stadtteil bedroht. Am Ende der Runde werden die Werte der Flutkarten addiert und der Stadtteil, an dem die meisten Flutpunkte liegen, versinkt. Die auf dem Stadtteil befindlichen Häuser werden an die Götter verteilt, die auch an der Flutwelle beteiligt waren. Diese Häuser geben am Ende des Spiels Punkte.



Die Aktionskarten können jedoch alles auf den Kopf stellen. So kann mit ihrer Hilfe die Runde verkürzt aber auch verlängert werden, Flutwellen wesentlich verstärkt oder geschwächt, Häuser verschoben, geschützt und getauscht werden. Zum Beispiel darf man bei der Karte „Umzug“ alle Häuser eines Stadtteils mit denen aus einem anderen tauschen; oder man kann mit „Quarantäne“ verhindern, dass Häuser aus dem gewählten Stadtbereich entfernt werden.

Die Spieler ziehen ihre Handkarten jeweils vom verdeckten Nachziehstapel, so dass die Aktionen nicht gezielt ausgeführt werden können.

Gerade die Aktionskarten können einen fast greifbaren Sieg in eine erschreckende Niederlage wandeln.

(cp)

Fotos: hk



Fazit

Auch wenn ich von dieser sagenhaften Stadt bisher nichts wusste, das Spiel wird mir im Gedächtnis bleiben. Durch die Vielseitigkeit gefällt es sowohl Strategen wie auch Taktikern und trotzdem auch Bluffern. Die Möglichkeiten der Spieler sind durch die Aktionskarten sehr ausgewogen. Jedem Spieler steht das gleiche Karten-Set zur Verfügung, auch wenn man natürlich nicht immer die Karte auf der Hand hat, die man in just dieser Situation benötigt hätte.

Vineta ist ein flottes Spiel, das auch auf Grund der überschaubaren Spiellänge zu mehreren Partien in Folge einlädt. Die Spielbeschreibung ist vorbildlich. Lediglich die Grafiken sind (wie so oft) Geschmackssache. Ein Spiel, das es gut auf die Auswahlliste zum Spiel des Jahres 2008 hätte schaffen sollen. Absolut empfehlenswert.



Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: mittel

Preis/Material: mittel

